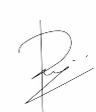
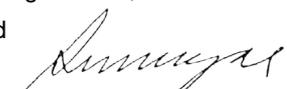


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (KODE MK)

Issue/Revisi	: (R1/R2/R3, sesuai revisi beberapa)	Tanggal	: 12 Mei 2019
Mata Kuliah	: Perancangan Komik	Kode MK	: VCD506
Rumpun MK	: MKMI	Semester	: 6-Gasal
Dosen Penyusun	: Ratno Suprpto, S.Sn.,M.Ds	Bobot (sks)	: 3 SKS
Penyusun, Ttd	Menyetujui, Ttd	Mengesahkan, Ttd	
 (Ratno Suprpto, S.Sn.,M.Ds)	 (Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.)	 (Ir. Resdiansyah, S.T., M.T., Ph.D.)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL - PRODI
	I.E.1: Mampu berpikir kritis dan sistematis, untuk menyelesaikan permasalahan dan membuat keputusan secara tepat
	IV.B1: Mampu menyusun komposisi, tata letak sesuai kaidah prinsip seni baik media cetak maupun digital
	II.D2: Mampu menerapkan prinsip-prinsip dan unsur-unsur desain melalui strategi kreatif seperti visual, huruf, tata letak, komposisi, warna dan prinsip gestalt.
	CP-MK
MK1: Mampu memahami sejarah dan perkembangan komik	
MK2: Mampu memahami mengenai jenis, fungsi dan karakter komik	
MK3: Mampu memahami unsur-unsur desain dalam komik	
MK4: Mampu merancang media komik dalam bentuk cetak dan digital	
MK5: Mampu memahami alur, prinsip dan cerita dalam komik.	
MK6:	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (KODE MK)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Deskripsi Singkat MK	Dalam mata kuliah ini mahasiswa belajar membuat proyek komik sebagai salah satu bentuk industri kreatif yang terus berkembang. Pada mata kuliah ini, mahasiswa akan mendapatkan pengalaman membuat komik, mulai dari menyusun konsep cerita hingga skenario, mengembangkan dan merancang tokoh, membuat sketsa, menyusun layout berdasarkan naskah cerita atau skenario, membuat gambar komik dari proses gambar pensil hingga penintaan, penulisan teks pada komik. Mahasiswa juga akan mempelajari berbagai macam teknik produksi baik secara manual maupun digital yang dibutuhkan dalam industri.	
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terminologi merancang komik 2. Jenis, fungsi dan gaya desain layout komik 3. Metode dan prinsip merancang komik 4. Teknik merancang karakter dalam komik 5. Teknik dan unsur dalam komik 	
Pustaka	Utama	
	<ul style="list-style-type: none"> • Bonneff, Marcel(2006) "Komik Indonesia". Jakarta : Penerbit keputastakan populer gramedia. • Maharsi, Indiria (2011) "Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas", yogyakarta : Kata Buku. • Masdiono, Toni (1998) "14 Jurus Membuat Komik", Jakarta : Creativ Media. • Mccloud, Scott (2001) Understanding Comics, Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia. 	
Media Pembelajaran	Meja Gambar Software Adobe Photoshop	<ul style="list-style-type: none"> • LCD Projector
Team Teaching	Ratno Suprpto, S.Sn., M. Ds	
Mata Kuliah Prasyarat		



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
(KODE MK)**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (KODE MK)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Mampu memahami wawasan dan perkembangan komik			<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi kelas 	Pengenalan & aturan akademik MK Studi Media: Wawasan umum perkembangan komik.	
2	Mampu memahami jenis dan karakteristik komik			<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi kelas • Project-based learning 	Definisi, jenis dan fungsi komik	
3	Mampu memahami prinsip membuat naskah komik			<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi kelas • Self directed learning • Project-based learning 	Naskah Cerita Komik: <ul style="list-style-type: none"> • Tema • Story line 	10%
4	Mampu memahami prinsip pembuatan story line dan skenario komik.			<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi kelas • Project-based learning 	Lanjutan Naskah Cerita Komik: <ul style="list-style-type: none"> • Story Telling • Scenario 	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (KODE MK)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
5	Mampu memahami dan menerapkan perancangan sketsa storyboard komik.			<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi kelas • Self directed learning • Project-based learning 	Merancang sketsa story board dalam komik: Tahap I	10%
6	Mampu memahami dan menerapkan perancangan sketsa storyboard komik.			<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi kelas • Project-based learning 	Merancang sketsa story board dalam komik: Tahap II	
7	Mampu memahami dan merancang karakter dalam komik.			<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi kelas • Self directed learning • Project-based learning 	Desain Studi Karakter Komik Tahap I: <ul style="list-style-type: none"> • Tokoh • Property • Latar 	10%
8	UTS Mahasiswa mampu menerapkan prinsip dan perancangan proses pembuatan naskah komik, storiline, story board dan karakter dalam merancang komik. 20%					
9	Mampu memahami prinsip dasar membuat tokoh karakter komik.			<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi kelas • Self directed learning 	Desain Studi Karakter Komik Tahap II: <ul style="list-style-type: none"> • Tokoh 	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (KODE MK)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
				<ul style="list-style-type: none"> Project-based learning 	<ul style="list-style-type: none"> Property Latar 	
10	Mampu memahami dan menerapkan sketsa layout dan thumbnail dalam komik.			<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi kelas Self directed learning Project-based learning 	Merancang sketsa layout; Thumbnail.	
11	Mampu memahami dan menerapkan perancangan panel komik.			<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi kelas Self directed learning Project-based learning 	Merancang panel layout komik.	10%
12	Mampu memahami dan menerapkan detail teknik pewarnaan dalam komik.			<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi kelas Self directed learning Project-based learning 	Membuat Komik mencakup: sketsa detail, penintaan hingga pewarnaan (coloring) I.	
13	Mampu memahami dan menerapkan detail teknik pewarnaan dalam komik.			<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi kelas Self directed learning 	Membuat Komik mencakup: sketsa detail, penintaan	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (KODE MK)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
				<ul style="list-style-type: none"> Project-based learning 	hingga pewarnaan (coloring) II.	
14	Mampu memahami dan menerapkan penyuntingan komik melalui komposisi dan editing teks dalam komik.			<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi kelas Self directed learning Project-based learning 	Menyunting buku komik mencakup: editing teks serta komposisi halaman berikut kulit mukanya (cover)	10%
15	Mampu menerapkan dan merancang media pendukung dalam membuat komik.			<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi kelas Self directed learning Project-based learning 	Merancang media promosi komik dalam media cetak dan digital.	
16	<p>Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa</p> <p>Mahasiswa mampu menerapkan dan merancang komik secara komprehensif dengan dilengkapi cover, isi, media promosi komik dalam media cetak dan digital.</p>					

Penjelasan format Rencana Pembelajaran Semester

Nomor Kolom	Judul Kolom	Penjelasan Isian
1	Minggu ke	Menunjukkan kapan suatu kegiatan dilaksanakan yakni mulai minggu ke 1 sampai ke 16 (satu semester) (bisa 1/2/3/4 mingguan).
2	Kemampuan akhir yang diharapkan	Rumusan kemampuan di bidang kognitif, psikomotorik, dan afektif diusahakan lengkap dan utuh (hard skills & soft skills). Tingkat kemampuan harus menggambarkan level CP lulusan prodi, dan dapat mengacu pada konsep dari Anderson (*). Kemampuan yang dirumuskan di setiap tahap harus mengacu dan sejalan dengan CPL, serta secara kumulatif diharapkan dapat memenuhi CPL yang dibebankan pada mata kuliah ini di akhir semester.
3	Indikator	Indikator dapat menunjukkan pencapaian kemampuan yang dicanangkan, atau unsur kemampuan yang dinilai (bisa kualitatif misal ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreatifitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan/unsur yang dibahas, kebenaran hitungan).
4	Kriteria & Bentuk Penilaian	Kriteria Penilaian berdasarkan Penilaian Acuan Patokan mengandung prinsip edukatif, otentik, objektif, akuntabel, dan transparan yang dilakukan secara terintegrasi.
5	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu	Dapat berupa : diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain, atau gabungan berbagai bentuk. Pemilihan metode pembelajaran didasarkan pada keniscayaan bahwa dengan metode pembelajaran yang dipilih mahasiswa mencapai kemampuan yang diharapkan. Waktu yang disediakan untuk mencapai kemampuan pada tiap tahap pembelajaran
6	Materi Pembelajaran	Bisa diisi pokok bahasan /sub pokok bahasan, atau topik bahasan. (dengan asumsi tersedia diktat/modul ajar untuk setiap pokok bahasan) atau intergrasi materi pembelajaran, atau isi dari modul.
7	Bobot Penilaian	Disesuaikan dengan waktu yang digunakan untuk membahas atau mengerjakan tugas, atau besarnya sumbangan suatu kemampuan terhadap pencapaian pembelajaran yang dibebankan pada mata kuliah ini